ANIDA

Revista de arte y escuela

Destripando la tecnología para crear. *Recursos para la experimentación educativa en arte*

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

JUL. 2022 02

ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Dirección editorial

Clara Boj (Universitat Politècnica de València) y **Clara Megías** (Universidad Autónoma de Madrid)

Comité editorial

Aida Sánchez de Serdio Martín, Universitat Oberta de Catalunya. España
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería. España
Antonio Collados Alcaide, Universidad de Granada. España
Clara Boj, Universitat Politècnica de València. España
Clara Megías, Universidad Autónoma de Madrid. España
Esther Alba Pagán, Universitat València. España
Fernando Trujillo Sáez, Universidad de Granada. España
Javier Abad Molina, Centro Universitario La Salle (UAM). España
María Acaso, Universidad Complutense de Madrid. España
Marián Cao, Universidad Complutense de Madrid. España
Neus Lozano-Sanfèlix, Universidad de Zaragoza. España

Coordinación editorial

Mar Dols Merle

Coordinación general

PLANEA. Red de arte y escuela

Editoras invitadas, responsables de concepto y comisariado de aportes

Susanna Tesconi, Universitat Oberta de Catalunya

Diseño, maquetación y edición digital

No somos nada

Diseño logotipo de PLANEA

Ricardo Barquín Molero

Corrección de estilo

Andrea Buil Dolz
Sara Mendoza

Edita

PERMEA - Universitat de València - Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana junto a **Universidad Autónoma de Madrid**

Foto portada

Imagen de No somos nada a partir de la fotografía de la artista Citatli Hernández Sánchez que explora los códigos sociales y tecnológicos y sus maneras de habitar el cuerpo desde el marco de las artes electrónicas y digitales.

Contacto

C/ Museo, nº 2
46003 Valencia
recursos@redplanea.org

Las opiniones y contenidos expresados en los artículos son responsabilidad de sus autoras y no representan necesariamente a la Revista de arte y escuela ANIDA ni a las organizaciones que forman PLANEA.

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia

Entre-vista a

Mar Serón →

Entrevista con Mar Serón

Mi nombre es Mar Serón, soy profesora superior de clarinete, y maestra de educación musical y primaria.

Actualmente soy maestra de primaria en un centro de Estepona y Asesora Técnica Docente de la Junta de Andalucía.

En este trabajo promocionamos la integración de las tecnologías de la información y la comunicación para la adquisición y mejora de la competencia digital en los centros educativos y los sectores que los integran: profesorado, alumnado, familias y personal no docente.

— ¿Nos puedes describir las características más relevantes de tu práctica docente en la intersección de arte y tecnología?

Por mi formación y experiencia musical, me resulta muy intuitivo realizar prácticas educativas en las que el alumnado sea proactivo y use la tecnología como herramienta de su proceso creativo.

La tecnología facilita el acceso a una gran cantidad de recursos de múltiples formatos y, además, permite modificar, cambiar, mezclar elementos ya creados para componer obras nuevas.

La mirada artística se hace necesaria, ya que nos ayuda a percibir el mundo en el que nos desenvolvemos de forma crítica, analítica y emocional.

Es por ello que el arte, al usar la tecnología como medio, permite a nuestro alumnado realizar trabajos muy versátiles y accesibles, y utilizar múltiples formas de expresión y difusión del trabajo realizado.

— ¿Cómo has llegado a incorporar la creación con tecnología en tu práctica docente?

Desde el inicio de mi profesión como docente en educación musical, he ligado mi formación y mi experiencia al fomento de la competencia digital del alumnado, además de trabajar otras materias transversales (medioambiente, igualdad, diversidad, historia, ciencia…). Dado que estamos en la era de Internet, lo considero una consecuencia natural de las rutinas de nuestro día a día.

Esta llamada era de Internet me ha permitido conectar con muchos docentes con inquietudes similares y crear comunidades de aprendizaje, en las que compartimos trabajo, aventuras, ilusiones y proyectos. Una de ellas se fragua en Twitter con el *hashtag* #ClaustroDigital.

Muchos de estos grupos se han materializado como auténticos colectivos (organizados en asociaciones y grupos de amigos) que a través de las redes sociales y otros espacios digitales nos permiten organizar un entramado de conexiones. Estas se mantienen durante todo el año y se hacen más personales y emotivas a través de encuentros, jornadas, congresos, "quedadas"... en las que el turismo, la amistad y la formación docente adquieren una dimensión nueva.

Personalmente destacaría los siguientes puntos de encuentro que considero fundamentales para mi vida personal y profesional:

Aulablog →
Teacher For Future Spain →
Con Euterpe →
EABE →
Scratch.Mit →
Espiral →
Scientix →

Aunque, como en todos los listados, se puede afirmar que estos *son todos los que están, pero no están todos los que son…*

> La tecnología ha puesto a mi servicio no solo datos, también un gran capital intelectual que requiere de una importante gestión del conocimiento colectivo para hacer un uso eficiente de esa información y conexiones

— ¿La integración de la tecnología a los procesos de creación en el aula te ha llevado a redefinir tu sistema de creencias respecto a la profesión? Si es el caso, ¿podrías describir el cambio que supuso?

Más que de integración me gustaría hablar de inclusión de la tecnología en el aula, puesto que no la considero un accesorio o complemento que va y viene, sino algo natural que ya está dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje del alumnado durante su trabajo diario.

Desde que incluyo la tecnología en mi vida tanto personal como profesional, he comprendido y conocido diferentes entornos de trabajo y formas de comunicación entre grupos de personas. La tecnología ha puesto a mi servicio no solo datos, también un gran capital intelectual que requiere de una importante gestión del conocimiento colectivo para hacer un uso eficiente de esa información y conexiones.

Esto me ha llevado a niveles muy diferentes y diversos de comunicación y conexión entre personas y grupos sociales. Estas conexiones y comunicaciones se desarrollan en diferentes horarios o en diferentes puntos geográficos, con diferentes formatos e incluso a través de usos diferentes de una misma o de distintas lenguas.

Así, he incrementado mi capacidad de organización, de flexibilidad, de adaptación y he desarrollado una gran apertura de mente hacia diferentes formas y perspectivas del mismo trabajo.

Este aprendizaje personal es el mismo que mi alumnado desarrolla a través del trabajo que hacemos en clase.

— ¿Crees que cualquier dispositivo tecnológico, sea hardware o software, tiene el mismo potencial para la experimentación educativa?

Es evidente que todos los dispositivos tecnológicos tienen diferentes funciones dentro del trabajo de aula. Sin embargo, todos tienen un gran potencial para experimentar educativamente, incluso si están rotos y desfasados.

A modo de ejemplo: a partir de "desechos tecnológicos" se pueden realizar museos escolares de dispositivos para conocer la historia y hacer un reconocimiento del creador/a y de la procedencia de cada invento. También podemos proceder a desmontajes, evaluación y análisis de los objetos. Y, por supuesto, trabajar sobre la obsolescencia y realizar una reflexión sobre esta problemática social y medioambiental.

Podemos crear obras escultóricas usando material tecnológico en desuso como una propuesta reivindicativa de su desaprovechamiento.

El alumnado no necesita trabajar con dispositivos de último modelo ni la uniformidad de todos los sistemas de hardware o software que haya en el aula.

La diversidad de dispositivos, programas, aplicaciones… permite al alumnado desarrollar un pensamiento crítico y complejo a través de procesos de selección, de análisis, de evaluación y, por ende, de creación de elementos, obras o trabajos a través de los cuales se imprime toda esa diversidad.

> El alumnado no necesita trabajar con dispositivos de último modelo ni la uniformidad de todos los sistemas de *hardware* o *software* que haya en el aula.
>
> La diversidad de dispositivos, programas, aplicaciones… permite al alumnado desarrollar un pensamiento crítico y complejo a través de procesos de selección, de análisis, de evaluación y, por ende, de creación de elementos, obras o trabajos a través de los cuales se imprime toda esa diversidad.

— ¿Qué herramientas prefieres en este sentido?

Me encanta usar herramientas de *software* libre por la filosofía que imprime la comunidad UBUNTU y para hacer un uso legal y coherente de las herramientas que usamos dentro del aula. Aunque siempre me parece muy importante movilizar, en mi práctica diaria, gran diversidad de recursos: editores de imágenes, vídeos, texto, presentaciones, esquemas, impresión 3D, simuladores…

— ¿Qué opinas de la posibilidad de que el profesorado hackee, diseñe y fabrique sus propias herramientas de tecnología creativa?

Creo que el profesorado que pueda diseñar y fabricar herramientas tecnológicas educativas es muy reducido, ya que se requieren conocimientos muy específicos y avanzados en informática y diseño. Además de nuestro perfil docente, podríamos tener un perfil pedagógico y colaborador en el desarrollo de herramientas tecnológicas de educación. El profesorado suele ser usuario de diferentes herramientas que pueden haber sido creadas con fines educativos, o no. Somos los docentes quienes aportamos esa mirada creativa hacia el diseño y el enfoque educativo. Ese es nuestro componente creativo, que nos permite visualizar y adaptar un elemento, usando diferentes medios para crear paisajes y entornos educativos que favorezcan el aprendizaje del alumnado.

— Para concluir: desde tu experiencia, ¿qué aconsejarías a un/una docente que quiera integrar las TICs a su práctica?

Simplemente que empiece y no tenga miedo. Todas las escaleras se suben peldaño a peldaño. Así que simplemente se debe elegir algo cercano, de fácil alcance, y empezar por ahí. Con tiempo y experiencia, cada uno irá incorporando nuevas aventuras a su camino profesional. Es muy normal que en nuestro trabajo aprendamos junto al alumnado, porque siempre y para todo hay una primera vez.

Composición de Mar Serón usando imágenes publicadas en Pixabay

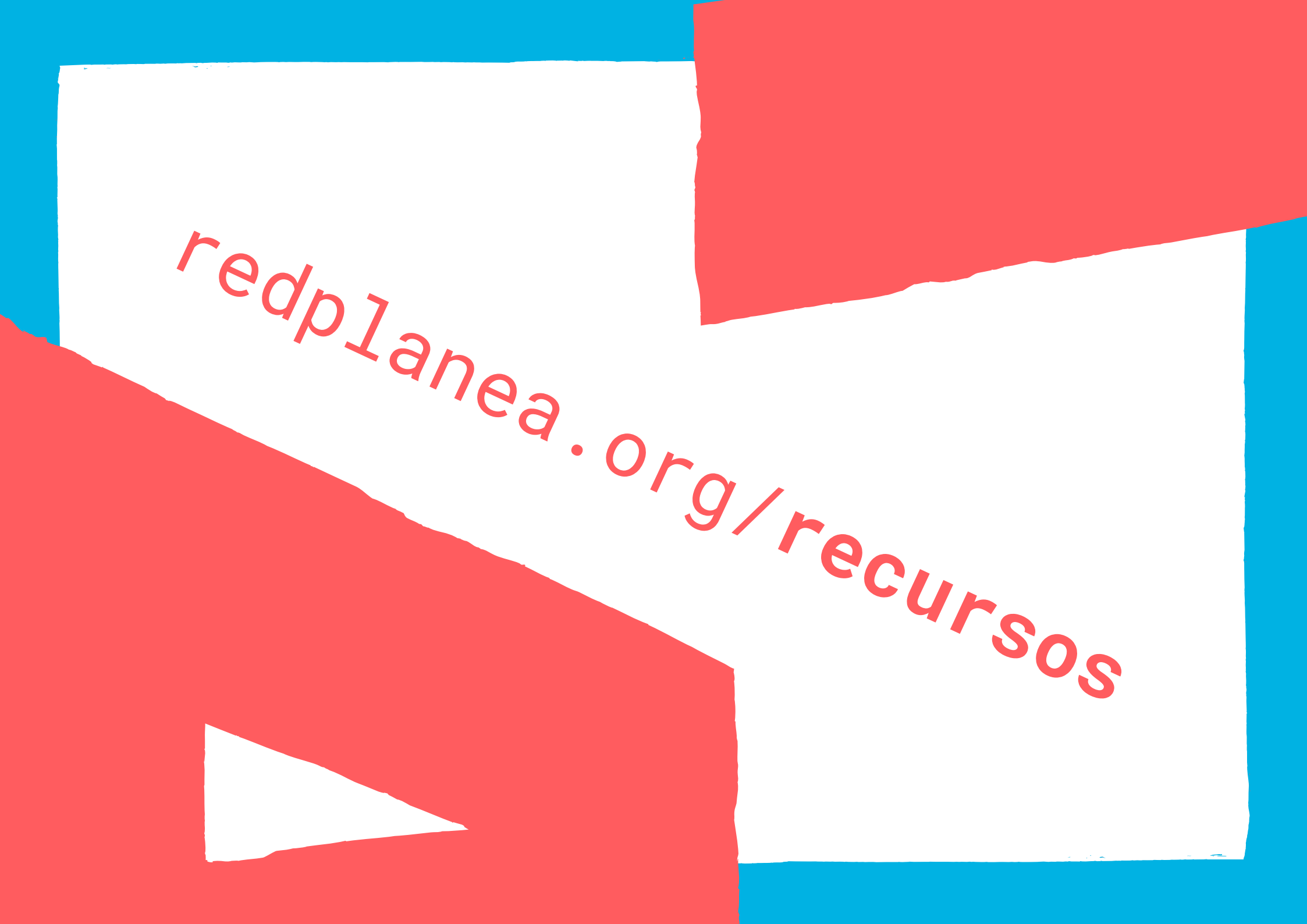
ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Comité de revisión

Andrea de Pascual, Pedagogías Invisibles
Amalia Antorrena, IES Alfonso Moreno de Madrid
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería
Ana María Barbero Franco, UNIR
Ana Montrull Martorell, Universitat de València
Ana Portela Fontán, Universidade de Santiago de Compostela
Ana Serrano Navarro, Universidad Complutense de Madrid
Ángeles de la Torre Bravo, IES Italica de Sevilla
Aránzazu Mardones Guinea, CEIP Juan Ramón Jiménez en Madrid
Carmen López Pérez, IES Zoco de Córdoba
Cristina Gutiérrez Anderez, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Fátima Bermúdez, IES Salvador Távora de Sevilla
Feliciano Castaño Villar, Universidad de Granada
Javier Rodríguez, IES Santa María del Águila de Almería
Jodie Dinapoli, Universitat Politécnica de València
Manuel Pérez Valero, Universidad de Granada
María Barceló Martínez, CEIP Menéndez y Pelayo en Huelva
María Jose Lobato Suero, CEU Andalucía
María Enfedaque Sancho, Universidad de Zaragoza
Mónica Desirée Sánchez-Aranegui, Universidad Autónoma de Madrid
Nadia Peinado Salgado, Alice Salomon Hochschule Berlin
Neus Lozano San-Félix, Universidad de Zaragoza
Paloma Palau Pellicer, Universitat Jaume I
Patricia Fernández Barberà, CEIP Enric Soler i Godes de Castelló de la Plana
Pepa Ortiz Romaní, CEFIRE artísticoexpressiu
Raquel Mora Martínez, Educación Infantil en el Cefire de València
Vanesa Pavón Martín, SEP Los Jarritos de Huelva
Yhonathan Virgüez Rodríguez, Secretaría de Educación de Bogotá

Universidad Autónoma de Madrid


redplanea.org/recursos